

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dasar merupakan fondasi dari semua jenjang pendidikan yang ditempuh selanjutnya. Diungkapkan Ali (dalam Prastowo, 2013:13) bahwa tujuan penyelenggaraan pendidikan dasar (SD/MI dan SMP/MTs) adalah menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia yang bermoral, menjadi warga negara yang mampu melaksanakan kewajiban-kewajibannya, dan menjadi orang dewasa yang mampu memperoleh pekerjaan. Secara operasional, tujuan pokok pendidikan dasar adalah membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan intelektual dan mentalnya, proses perkembangan sebagai individu yang mandiri, proses perkembangan sebagai makhluk sosial, belajar hidup menyesuaikan diri dengan berbagai perubahan, dan meningkatkan kreativitas. Sekolah Dasar (SD) adalah pendidikan dasar awal sebelum memasuki pendidikan dasar menengah, yaitu SMP (Sekolah Menengah Pertama). Pendidikan di sekolah dasar dititikberatkan pada pembentukan kepribadian dan mental peserta didik (Prastowo, 2013:14).

Menurut Depdiknas dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 22 tahun 2006 bahwa kerangka dasar dan struktur kurikulum pada pembelajaran kelas I, II, III dilaksanakan melalui pendekatan tematik, sedangkan pada kelas IV, V, dan VI dilaksanakan melalui pendekatan mata pelajaran. Pada kurikulum 2013 pembelajaran tematik akan diberlakukan mulai kelas I sampai IV. Hal tersebut cocok digunakan karena peserta didik SD termasuk pada rentangan usia dini yang seluruh aspek perkembangan kecerdasan

intelektual Question, Emosional Question dan Spiritual Question (IQ, EQ, dan SQ) tumbuh dan berkembang sangat luar biasa. Pada umumnya tingkat perkembangannya tersebut masih memandang bahwa segala sesuatu itu sebagai keutuhan (holistik) dan mampu memahami hubungan antara konsep secara sederhana. Proses pembelajarannya masih tergantung pada objek-objek kongkret dan pengalaman yang dialami peserta didik secara langsung. Berkaitan dengan hal tersebut, dipandang perlu penggunaan pembelajaran yang holistik juga. Pembelajaran yang holistik dapat dilaksanakan dengan pembelajaran tematik.

Menurut Danim (dalam Prastowo, 2013:17) persoalan utama yang dihadapi dalam pengelolaan SD saat ini terletak pada masalah mutu, akses, dan peluang pengembangan. Salah satu solusi untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan menggunakan alat bantu visual, misalnya gambar, model objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar peserta didik. Alat bantu visual saat ini terlalu memusatkan perhatian karena yang dipakai guru kurang memperhatikan aspek desain dari media pembelajaran tersebut.

Dalam sistem pembelajaran saat ini, peserta didik tidak hanya berperan sebagai komunikan atau penerima pesan, bisa saja peserta didik bertindak sebagai komunikator atau penyampaian pesan. Dalam kondisi seperti itu, maka terjadi komunikasi dua arah dan komunikasi banyak arah. Dalam bentuk komunikasi pembelajaran manapun sangat dibutuhkan peran media untuk lebih meningkatkan tingkat keefektifan pencapaian tujuan/kompetensi. Artinya, proses pembelajaran tersebut akan terjadi apabila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber/penyalur pesan lewat media tersebut. Baik buruknya sebuah komunikasi

ditunjang oleh penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut. Saluran yang dimaksud adalah media, karena pada dasarnya pembelajaran merupakan proses komunikasi, maka media yang dimaksud adalah media pembelajaran (Susilana, 2007:4).

Media tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi tetapi juga sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih menarik dan membuat konkret konsep-konsep yang bersifat abstrak, konsep-konsep yang dirasakan masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada peserta didik bisa dikonkretkan atau disederhanakan. Dengan menggunakan media, peserta didik dalam kegiatan belajar tidak hanya mendengar uraian guru tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan dan lain sebagainya.

Salah satu contoh media pembelajaran tematik yang dapat digunakan sebagai alat bantu di dalam kegiatan pembelajaran adalah *Dice and Pictures Challenge* atau disingkat DPC. Menggunakan DPC ini disajikan dalam bentuk tiga dimensi dan merupakan jenis multimedia karena dalam penggunaannya melibatkan beberapa indera. Media pembelajaran tiga dimensi yaitu media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi/tebal. Media tiga dimensi juga dapat diartikan sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensi. Media DPC ini berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Media asli ketika digunakan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke kelas, atau peserta didik sekelas dikerahkan langsung ke dunia sesungguhnya benda asli itu berada.

Apabila benda aslinya sulit untuk dibawa ke kelas atau kelas tidak mungkin dihadapkan langsung ke tempat benda itu berada, maka benda tiruan dapat pula berfungsi sebagai media pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Merjosari 3 Malang dan Sekolah Dasar Muhammadiyah 4 Batu mengenai proses pembelajaran tematik diperoleh hasil bahwa dari segi metode yang digunakan, guru menggunakan metode belajar yang bervariasi di dalam menjelaskan materi kepada peserta didik. Guru juga menggunakan sistem pembelajaran yang menyenangkan dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara langsung. Proses pembelajaran tematik berlangsung dengan menyenangkan dan mengakibatkan peserta didik aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar. Selain itu, komunikasi antara guru dengan peserta didik juga berlangsung dengan baik karena guru menggunakan bahasa yang komunikatif dengan menggunakan media sebagai salurannya.

Media pembelajaran yang digunakan di sekolah-sekolah tersebut, bentuk mediana masih dalam satuan mata pelajaran. Sehingga menyebabkan pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia yang membosankan dan peserta didik sering kurang memahami materi sedangkan pelajaran. Serta belum adanya media tematik yang dapat digunakan sebagai alat komunikasi. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan guru di dalam menyediakan dan membuat media pembelajaran per satuan mata pelajaran pada umumnya dan media pembelajaran tematik pada khususnya.

Hasil analisis kebutuhan diatas menjelaskan bahwa sangat dibutuhkan sebuah media pembelajaran tematik yang dapat digunakan sebagai alat didalam sebuah komunikasi. Sehingga peneliti dapat mengembangkan sebuah media pembelajaran tematik untuk kelas IV SD. Penggunaan media Dice and Pictures Challenge (DPC), memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam mengenal berbagai macam sumber energi yang ada disekitar serta menceritakan bagaimana para peserta didik sehari-hari dalam menggunakan sumber energi yang ada di lingkungan rumah. Dalam media DPC ini benda yang besar dapat di minimaliskan dan dapat di bawa kedalam kelas menjadi sebuah media pembelajaran Agar permasalahan atau kesulitan yang dihadapi peserta didik dan guru dapat diselesaikan maka penelitian yang berkaitan dengan “Pengembangan Media *Dice and Pictures Challenge* Pada Pembelajaran Tematik Tema 2 Selalu Berhemat Energi Kelas IV Sekolah Dasar” ini dilaksanakan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumusan masalah dalam pengembangan ini adalah bagaimana efektifitas pengembangan media *dice and pictures challenge* dalam pembelajaran tematik tema 2 selalu berhemat energi untuk kelas IV Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media *dice and pictures challenge* pada pembelajaran tematik tema 2 selalu berhemat energi kelas IV Sekolah Dasar agar tercipta proses pembelajaran tematik yang bermakna dan menyenangkan.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran ini bernama Dice and Pictures Challenge atau bisa disingkat (DPC) dimana dice dalam media disimulasikan sebagai dadu yang di setiap sisi terdapat mata dadu tetapi dadu dalam media ini hanya sebagai tampilan agar menarik siswa untuk lebih spesifik media DPC ini di setiap mata dadu dapat dibuka dan akan terdapat berbagai sumber energi meliputi sumber energi bunyi, gerak, cahaya, panas, angin. Media DPC merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dari buku guru yang berisi gambar-gambar yang kemudian di kembangkan dalam sebuah media pembelajaran. Media ini diharapkan dapat memenuhi kebutuhan guru dan siswa saat pembelajaran karena media ini memiliki karakteristik antara lain:

1. Media DPC praktis, dibuat dari kayu dan triplek serta memanfaatkan benda yang sering kita gunakan sehari-hari dan tampilannya sederhana tetapi menarik sehingga guru maupun siswa tidak akan kesulitan dalam menggunakan media tersebut.
2. Materi pada media pembelajaran dice and pictures challenge di sesuaikan dengan materi pembelajaran tematik tema 2 selalu berhemat energi sehingga siswa tidak hanya belajar dari buku saja, namun dapat belajar melalui media yang sudah dikembangkan.
3. Media DPC menyenangkan, siswa dapat termotivasi dalam proses pembelajaran agar lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan.
4. Media DPC dapat membantu siswa untuk berimajinasi dan mengembangkan daya fikir siswa terhadap lingkungan sekitar

E. Manfaat Penelitian Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan sebagai salah satu upaya untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar dan dijadikan sumber masukan atau rujukan untuk mengembangkan kurikulum sekolah.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Hasil penelitian pengembangan diharapkan ,dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran tematik tema 2 selalu berhemat energi kelas IV sekolah dasar. Selain itu, media dice and pictures challenge dapat membangkitkan minat belajar siswa sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat dengan baik.

2. Bagi Guru

Memberi bekal pengetahuan, pengalaman, motivasi, berinovasi, dan berkreasi dalam mengembangkan media pembelajaran Sekolah Dasar sesuai kebutuhan siswa yang sesuai dengan KD dan tujuan pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Dapat memberikan kontribusi bagi Sekolah Dasar dalam upaya memperbaiki proses belajar mengajar dan mengembangkan media pembelajaran sehingga pembelajaran lebih bermakna dan tercapainya tujuan pembelajaran.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberi pengalaman dan menambah pengetahuan bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan

1. Asumsi

Dalam pengembangan ini, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran tematik yang bernama Dice and Pictures Challenge yang digunakan sebagai alat komunikasi dalam sebuah proses pembelajaran. Penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi peserta didik untuk belajar lebih banyak. Media pembelajaran juga meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir. Oleh karena itu, dapat mengurangi terjadinya verbalisme.

Pengembangan ini memiliki keterbatasan agar produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini disikapi hati-hati karena media ini cocok digunakan di SD kelas IV dengan tema selalu berhemat energi. Media Dice and Pictures Challenge berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yang digunakan dengan berdiskusi dan untuk memudahkan guru menyampaikan materi.

2. Keterbatasan Penelitian

Pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu sebagai berikut:

1. Media ini hanya dirancang untuk pembelajaran kelas IV khususnya pada pembelajaran tematik tema 2 *Selalu Berhemat Energi* kelas IV sekolah dasar
2. Keterbatasan pengembangan media pembelajaran ini dilakukan pada siswa kelas IV Sekolah Dasar, selanjutnya media direvisi jika pada saat uji coba masih ada kelemahan/revisi.
3. Media ini cocok digunakan pada anak sekolah dasar khususnya kelas tinggi karena siswa dapat termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah yang digunakan agar tidak terjadi pemahaman yang salah. Adapun definisi-definisi istilah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan

Menurut Borg dan Gall penelitian pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Setyosari, 2010:19)

2. Pembelajaran Tematik

Pembelajaran Tematik merupakan suatu model pembelajaran yang memadukan beberapa materi pembelajaran dari berbagai standar kompetensi dan kompetensi dasar dari satu atau beberapa mata pelajaran (Trianto, 2012:84).

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa) (Aqib, 2013:50).

4. Media Dice and Pictures Challenge

Media pembelajaran dice and pictures challenge adalah media yang dirancang untuk meningkatkan siswa tentang materi pembelajaran tematik tema 2 sumber-sumber energi. Dalam media ini dice disimulasikan sebagai dadu dimana setiap sisi akan terdapat mata dadu dan ketika mata dadu dibuka akan terdapat sumber energi sesuai dengan materi yang akan dipelajari, sebagai contoh ketika siswa memilih dadu nomor 2 ketika dibuka maka akan terdapat sebuah kipas angin tenaga baterai, siswa dengan mengamati dan mendemonstrasikan langsung media yang ada akan memberikan pengalaman dan pemahaman terhadap materi sumber energi yang ada di lingkungan sekitar.